RECREIO

NASA

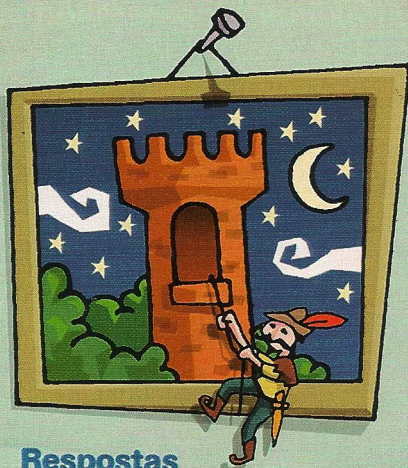
PAULO HABL

FOTOS CAPA: SIPA PRESS E GAMMA/XINHUA

CENA MALUCA

Há dez coisas erradas nesta cena. Você consegue encontrá-las?

Respostas na página 42.

ILUSTRAÇÃO: FERRÉ

Brincando e aprendendo com Farinha Láctea Nestlé

CAÇA-PALAVRAS

A turminha está faminta. Ajude eles a preparar delícias com:

Farinha Láctea Nestlé - Banana - Sorvetes - Mingau - Vitaminas - Leite - Mamão

S	K	V	A	C	I	T	N	W
P	I	R	M	F	B	U	I	A
R	U	Z	B	A	N	A	N	A
T	K	J	G	R	D	S	L	Q
A	V	V	A	I	H	Q	E	Q
L	I	U	B	N	Q	Y	I	M
U	T	B	K	H	E	J	T	G
I	A	S	L	A	B	U	E	L
I	M	U	E	L	X	R	K	N
M	I	N	G	A	U	I	S	R
H	N	S	B	C	Q	S	A	A
U	A	X	R	T	B	X	I	U
S	S	D	X	E	B	U	Y	M
D	L	C	Y	A	V	I	U	A
M	I	L	H	N	T	F	F	M
S	O	R	V	E	T	E	S	A
X	U	O	X	S	R	Q	J	O
A	E	M	Y	T	O	R	I	O
R	R	D	N	L	D	U	E	W
B	T	U	M	E	N	V	X	U

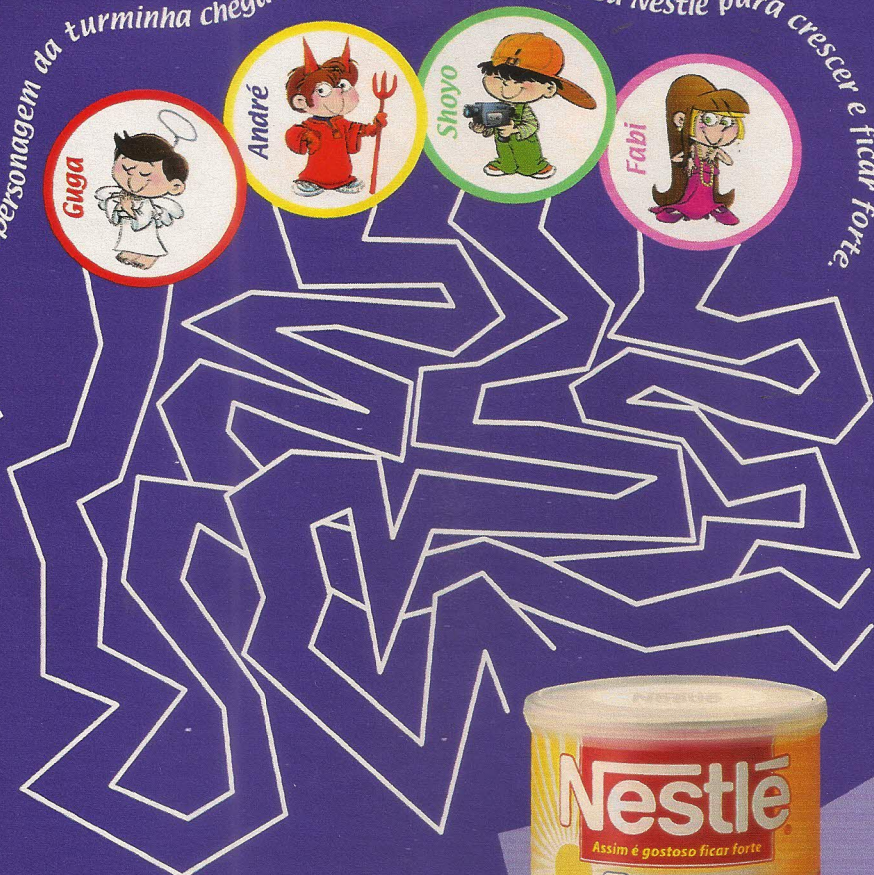
RESPOSTAS - CARACOL: Onze vitaminas e ferro - LABIRINTO: Shoyo

Descubra qual personagem da turminha chega primeiro na Farinha Láctea Nestlé para crescer e ficar forte.

Guga

André

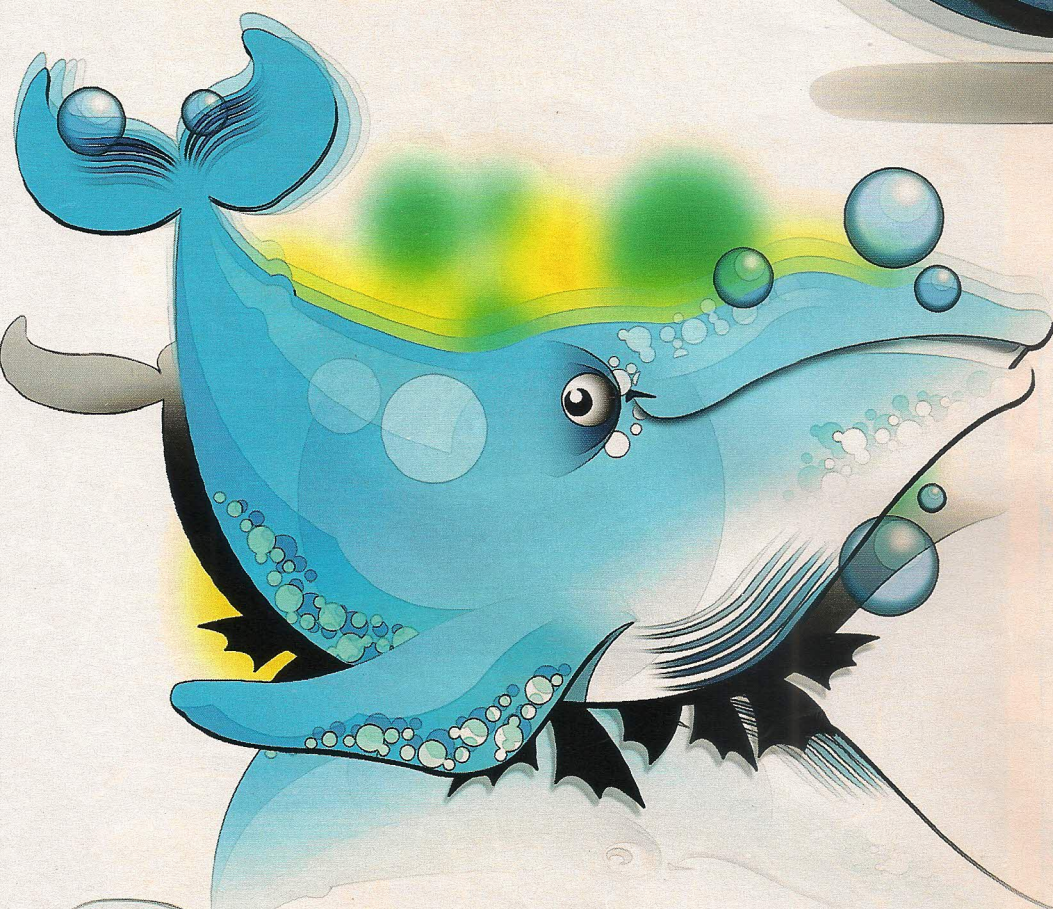
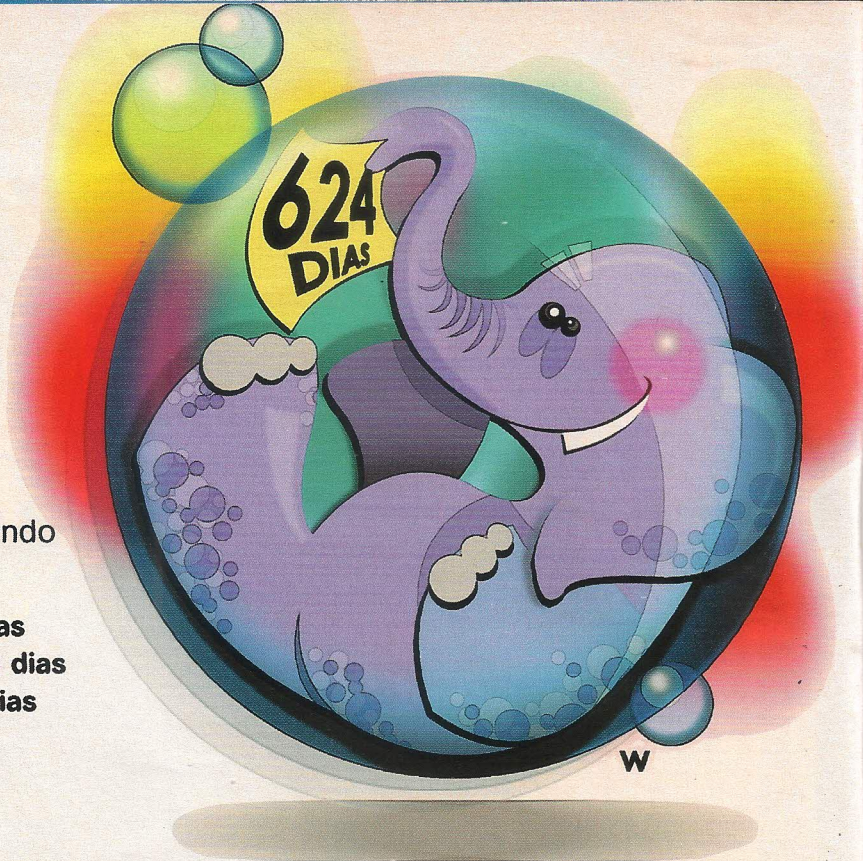
Shoyo

Fabi

GRAVIDEZ DOS BICHOS

Um bebê demora nove meses para se desenvolver dentro da barriga da mãe, o que significa mais ou menos 270 dias. Com os bichos, o período de gravidez varia dependendo da espécie. Confira alguns:

- **Elefante: 624 dias**
- **Cavalo: 330 dias**
- **Vaca: 284 dias**
- **Leão: 100 dias**
- **Cachorro: 63 dias**
- **Coelho: 30 dias**

INSETO ATLETA

A pulga é uma atleta e tanto. Ela pode saltar uma distância de 33 centímetros. Não parece muito? Pois é **220 vezes o tamanho dela**! Se um homem de 1,75 metro saltasse como uma pulga, ele alcançaria 385 metros. É como se pulasse por cima de quatro campos de futebol!

A GIGANTE DOS MARES

A baleia-azul é o maior animal vivo da Terra. Essa gigante pode alcançar **33,5 metros** de comprimento. É mais ou menos o tamanho de uma fila de 18 mergulhadores, contando até as nadadeiras usadas por eles!

QUEM ESTÁ FALANDO?

Se você já gravou sua voz e escutou depois, pode ser que tenha levado um susto. É que nós ouvimos a nossa voz de um jeito diferente das outras pessoas. Isso acontece porque, para os outros, o som da voz chega aos ouvidos pelo ar. Já para quem está falando, o som chega também pela vibração dos ossos da cabeça.

O MISTÉRIO DA PIPOCA

Que pipoca é uma delícia todo mundo sabe. Mas você tem idéia do que faz aquele grão duro de milho estourar e virar uma coisa tão gostosa? O milho de pipoca tem uma casca fina. Quando você esquenta o grão, a água que existe dentro dele vira vapor. Daí, esse vapor não consegue escapar pela casca e acaba fazendo o grão explodir. Interessante, não é? Melhor ainda é comer!

8.848 METROS

ALTOS E BAIXOS

O ponto mais alto do mundo é o Monte Everest, que tem **8.848 metros** e fica nas montanhas do Himalaia, na Ásia. Não muito longe dali, fica também o ponto mais baixo do planeta. É o Mar Morto, localizado entre Israel e a Jordânia.

ILUSTRAÇÕES: WANDER MENDES

ERA UMA VEZ

CALANGO ESPANHOL

(Um poeminha em portunhol)

Por
Ciça Fittipaldi*

O calango tomando sol
não tinha rabo
tinha **cola**:
era um calango espanhol.

Para aproveitar a **cola**,
colaram um rabo no bamba
que já dançava um samba
calangosamba no sol.

O rabo novo gingava
a nova bossa do espanhol
Arriba! Calangonovo.
Adelante! Calangonhol.

Até que um rabo de **viento**
virou tudo **hacia** dentro
E lá dentro era castanhola,
(**paella** na caçarola)
pandeiro e guitarra gitana:
cantava a alma cigana.

– Oh! Granada adorada...

Nas areias do Flamengo,
derretido de samba, molengo,
o calango balançolengo
chorou dentro do calangosol:

– Ai, que saudade danada...

Lá vai o calango pra Espanha
leva o samba, fica a manha
debaixo do mesmo sol
Canta, calango, dançarola
arrastando a nova **cola**
de calango-caracol.

*** CIÇA FITTIPALDI
é autora e ilustradora
de livros infantis,
já recebeu o prêmio Jabuti
e tem vários livros
publicados no exterior.

Palavras em espanhol para desenrolar a língua

Adelante: para frente
Arriba: para cima
Cola: rabo
Hacia: desde
Paella: comida típica espanhola
Viento: vento

ILUSTRAÇÃO: FÁBIO FIGUEIREDO

Cuide bem do seu pezinho
Agora seu Bical vem com um brinde super legal: sementes de árvores típicas do Brasil. Você vai poder plantar e cuidar do seu pezinho para que um dia ele se transforme numa grande árvore. Aproveite essa chance e veja como ajudar a natureza pode ser muito divertido.
Bical
BRASIL+500 ANOS
OBJECTIVA

CASA N

Saiba o que os astronautas vão fazer na nova estação espacial, um lugar que parece ter saído de um filme de ficção científica.

Toda energia da estação virá dos raios solares e será captada por grandes painéis.

Uma manhã você acorda e resolve dar uma olhada pela janela. Mas onde estão as ruas, as árvores, os carros? Tudo o que você vê é a Terra lá embaixo! Será um sonho? Não se você for um astronauta da Estação Espacial Internacional. Ela é parte de um projeto que está sendo desenvolvido por 16 países, entre eles os Estados Unidos, o Japão, a Rússia e o Brasil.

A construção da estação já começou e deve terminar em quatro anos. Ela vai ficar bem longe, flutuando ao redor do nosso planeta e será maior do que o estádio do Maracanã. Da Terra, poderá ser vista à noite como um pontinho bem luminoso no céu, menos brilhante apenas do que Vênus e a Lua.

ESA / D. DUCROS

Os astronautas vão trabalhar em laboratórios como este.

O ESPAÇO

Fora da estação, os astronautas têm de usar uma roupa espacial que fornece oxigênio.

O transporte até a estação será feito pelo ônibus espacial.

FOTOS: NASA

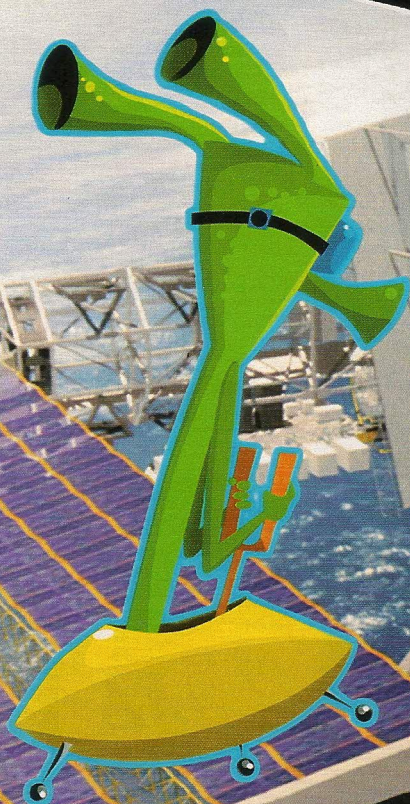
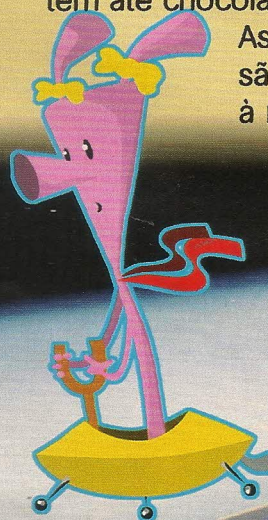
Quando estiver pronta, a estação servirá de casa para alguns terráqueos. Equipes de sete astronautas vão se revezar para fazer pesquisas para melhorar a vida aqui na Terra.

Para viajar, os astronautas terão de passar por um treinamento para aprender como se comportar no espaço, onde muitas coisas funcionam de um jeito diferente. Para começar, os dias e as noites não são como nós conhecemos. O nascer e o pôr-do-sol acontecem a cada 90 minutos, que é o tempo que a estação leva para dar uma volta ao redor da Terra.

Com a falta de gravidade, tudo dentro da estação flutua, inclusive as pessoas. Por isso, quando querem descansar, os astronautas precisam entrar em um saco de dormir para não ficar voando pelo quarto.

Ir ao banheiro também é estranho. Um aparelho suga o xixi para que não se espalhe pelo ar. E nada de banhos demorados. Os astronautas só têm uma duchinha e uma bucha para se limpar. Qualquer líquido é precioso no espaço, por isso toda a água da estação é reciclada. Até a umidade do ar e o xixi!

Comer, pelo menos, é simples e as refeições são gostosas. Antigamente, os astronautas se alimentavam com uma pasta esquisita. Hoje, o cardápio espacial tem até chocolate e pudim. As bandejas são presas à mesa com

Este é o emblema da segunda missão que foi para a estação espacial.

velcro. Daí, é só sentar em um banco, prender os pés em um gancho para não sair flutuando e comer com talheres normais.

Mas nem tudo é tão diferente na estação. Os astronautas sempre levam para o espaço as fotos da família e os desenhos feitos por seus filhos. Mesmo quem foi treinado para viver num lugar tão fantástico não consegue esquecer a vida aqui na Terra.

Mais estação espacial

www.inpe.br/programas/iss/default.htm **(em português)**

spaceflight.nasa.gov/index-m.html **(em inglês)**

FOTO: NASA
ILUSTRAÇÕES: AMILTON ISHIKAWA

UM BRASILEIRO EM ÓRBITA

O major-aviador Marcos César Pontes deve ser o primeiro brasileiro a viajar ao espaço. É que ele foi escolhido para representar o nosso país na equipe da Estação Espacial. O major Marcos está em treinamento na Nasa, que é o órgão responsável pelo programa espacial dos Estados Unidos. De lá, ele contou à **RECREIO** que o seu trabalho é duro, mas também emocionante e até divertido.

RECREIO • *Como é o seu treinamento na Nasa?*
MAJOR MARCOS • Eu tenho aulas de astronomia, medicina, geologia e outras matérias. Treino em simuladores de vôos e simuladores da estação espacial. Além disso, faço exercícios e passo por exames médicos. Enfim, há muita coisa legal.

RECREIO • *Você sabe quando irá para o espaço?*
MAJOR MARCOS • Em dois ou três anos eu espero estar voando para montar a estação espacial e realizar experiências.

RECREIO • *Como será a sua rotina na estação?*
MAJOR MARCOS • Quando a missão é planejada, a rotina dos astronautas é programada em detalhes pelo pessoal que faz o controle aqui da Terra. Existe hora para tudo!

RECREIO • *E eles planejam um tempinho para lazer?*
MAJOR MARCOS • Claro. Diversão é importante e necessária como trabalho.

RECREIO • *O que deve fazer quem sonha em ser astronauta?*
MAJOR MARCOS • Estudar bastante, sonhar com o futuro e se esforçar no presente.

RECREIO • Você vai levar alguma coisa especial na sua bagagem?
MAJOR MARCOS • O carinho de cada um de vocês. Existe algo mais especial?

FREDERIC JEAN

O astronauta brasileiro Marcos César Pontes deve participar de uma missão para a estação espacial.

Leia sobre espaço no fascículo Para Saber mais

Você seria um bom astronauta?

Seu sonho é viajar em uma missão espacial? Faça este teste e veja se você leva jeito para astronauta.

1 Você costuma ler revistas e livros de ciência?
- A - Todos que encontro.
- B - Nunca.
- C - Às vezes.

2 Como são suas notas em ciências e matemática?
- A - Boas.
- B - Médias.
- C - Péssimas.

3 Para você escola é...
- A - Um inferno.
- B - Necessária.
- C - Um lugar em que aprendo coisas legais.

4 Você gosta de aprender outras línguas?
- A - Sim.
- B - Mais ou menos.
- C - Não.

5 Você gosta de aventuras?
- A - Muito.
- B - Sim, mas só com segurança.
- C - Prefiro ficar na minha cama.

6 Você costuma brigar?
- A - Não. Prefiro conversar.
- B - Só quando provocam.
- C - Nunca levo desaforo para casa.

7 Quanto tempo você fica no banho?
- A - Não tomo banho.
- B - Até minha mãe me arrancar do chuveiro.
- C - Só o suficiente.

8 Como você cuida da sua saúde?
- A - Precisa cuidar?
- B - Como alimentos saudáveis e faço exercícios.
- C - Minha mãe cuida de mim por enquanto.

9 Para você, a aula de educação física é...
- A - Uma chatice.
- B - Legal.
- C - A única coisa que eu gosto na escola.

10 Quando viaja sem seus pais, você...
- A - Morre de tristeza.
- B - Telefona sempre.
- C - Sente saudade, mas curte o passeio.

Anote seus pontos

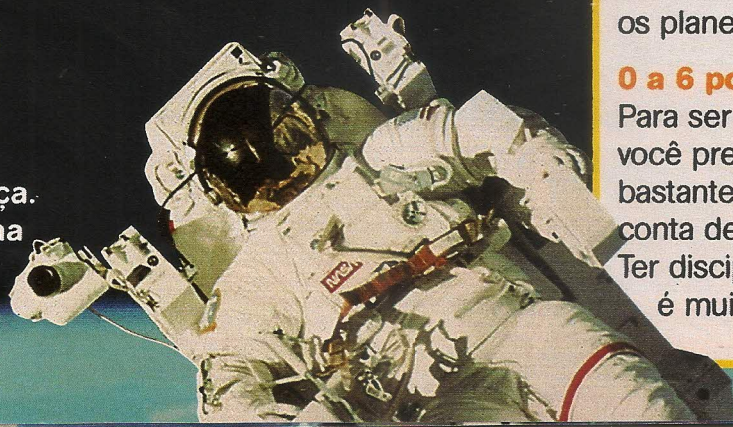
	A	B	C	
1	A-2	B-0	C-1	☐
2	A-2	B-1	C-0	☐
3	A-0	B-1	C-2	☐
4	A-2	B-1	C-0	☐
5	A-1	B-2	C-0	☐
6	A-2	B-1	C-0	☐
7	A-1	B-0	C-2	☐
8	A-0	B-2	C-1	☐
9	A-0	B-2	C-1	☐
10	A-0	B-1	C-2	☐
			Total	☐

E veja o resultado

13 a 20 pontos
Uau! Você tem jeito para viver perto das estrelas! Se continuar assim, quem sabe não vira um astronauta de verdade? Só não esqueça de avisar quando será o seu primeiro vôo!

7 a 12 pontos
Uma viagem espacial não faz parte dos seus planos, não é? Bom, você tem tempo para pensar se quer ser um astronauta ou não. Para ajudar na escolha, leia mais sobre o espaço, os planetas e as estrelas.

0 a 6 pontos
Para ser um astronauta, você precisa estudar bastante e saber tomar conta de si mesmo, Ter disciplina também é muito importante.

FOTO: SIPA PRESS
ILUSTRAÇÃO: AMILTON ISHIKAWA

RECORTE E DEIXE NO PRATO DA MAMÃE.

EU QUERO
A LASANHA
DA TURMA
DA MÔNICA.

NEWCOMM BATES

LASANHA DA TURMA DA MÔNICA.
TÃO DIVERTIDA E GOSTOSA COMO BRINCAR.

A Lasanha da Turma da Mônica é tão gostosa e divertida como o recreio. É fácil de fazer, difícil é deixar no prato. Por isso, peça pra mamãe comprar. Lasanha da Turma da Mônica. Dê essa receita pra mamãe.

TUDO COMO CRIANÇA GOSTA.

Cadê?

Todos os lançamentos espaciais são feitos com muita organização e planejamento. Menos este aqui. Você é capaz de encontrar dentro dessa nave os 15 objetos que estão abaixo em destaque?

Respostas na página 42.

PAPAI, NÃO CORRA!

NASA

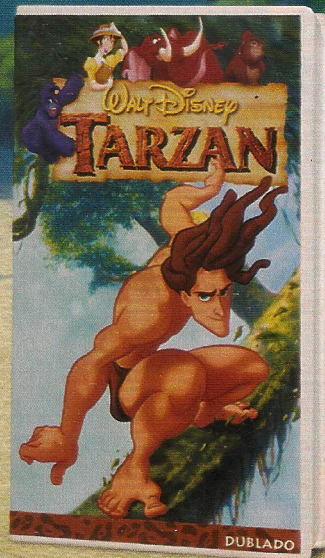
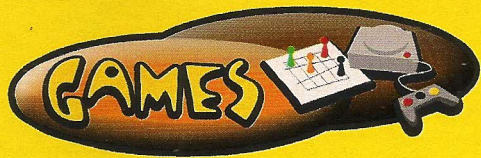
TRIIIIIIMM!

ILUSTRAÇÃO: PAULO TENENTE

$100
RECREIO
MÃE
COMO SER UM ASTRONAUTA EM 10 LIÇÕES

GUIMARÃES
MIM
Walt Disney
TARZAN
WALT DISNEY PICTURES apresenta "TARZAN"® Canções de PHIL COLLINS Trilha Sonora de MARK MANCINA Baseado na história TARZAN OF THE APES de EDGAR RICE BURROUGHS

EM VÍDEO.

Já nas lojas.
Dublado e Legendado.

Roteiro de TAB MURPHY e BOB TZUDIKER & NONI WHITE Produzido por BONNIE ARNOLD Dirigido por KEVIN LIMA e CHRIS BUCK

Guia do

Vença todos os inimigos em

O Pokémon Stadium para Nintendo 64, em inglês, está saindo do forno e logo chegará às lojas do Brasil. O jogo traz 149 monstrinhos para você montar times de até seis lutadores e participar de um divertido torneio. No principal estágio do jogo, o Gym Leade Castle, você enfrenta todos os mestres Pokémon. Conheça os adversários e veja como se tornar um mestre nesse game.

1

Brock • Ele usa espécies do elemento pedra. Ataque-os com golpes de onda e bolhas dos Pokémon aquáticos.
Misty • Ela usa os Pokémon aquáticos. Use os elétricos, como Pikachu, Voltorb e Electabuzz.

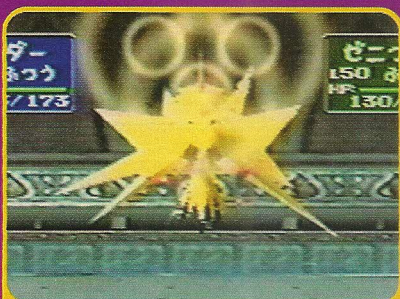
2

Surge • Para contra-atacar os elétricos, use Pokémon do tipo pedra, com golpes baseados em arremessos de rochas e ataques físicos.
Erika • A charmosa treinadora ataca com vegetais venenosos. Para derrotá-la, escolha outros monstros de fogo.

DICAS QUENTES

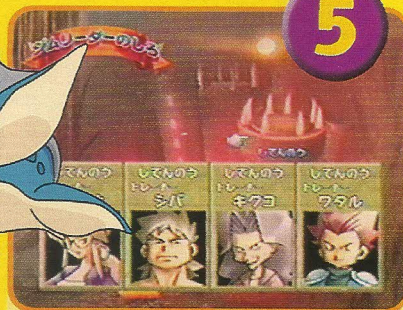
Ficha

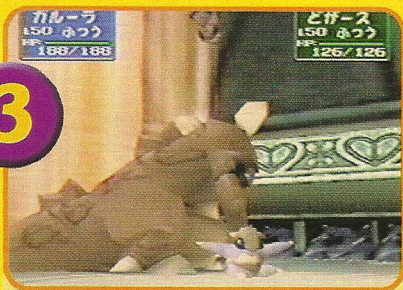
POKÉMON STADIUM
Estilo de jogo • Luta
Produtora • Nintendo
Quantidade de jogadores • 1 a 4 jogadores

Há vários minijogos. Neste, aperte rapidamente o botão A para ganhar velocidade e o direcional para cima para pular os obstáculos.

Nem sempre o ataque direto é a melhor solução: magias como as ondas mentais são muito eficientes e diminuem a velocidade do adversário.

Após vencer campeonatos, sua equipe é homenageada na mansão de troféus.

mestre
Pokémon Stadium

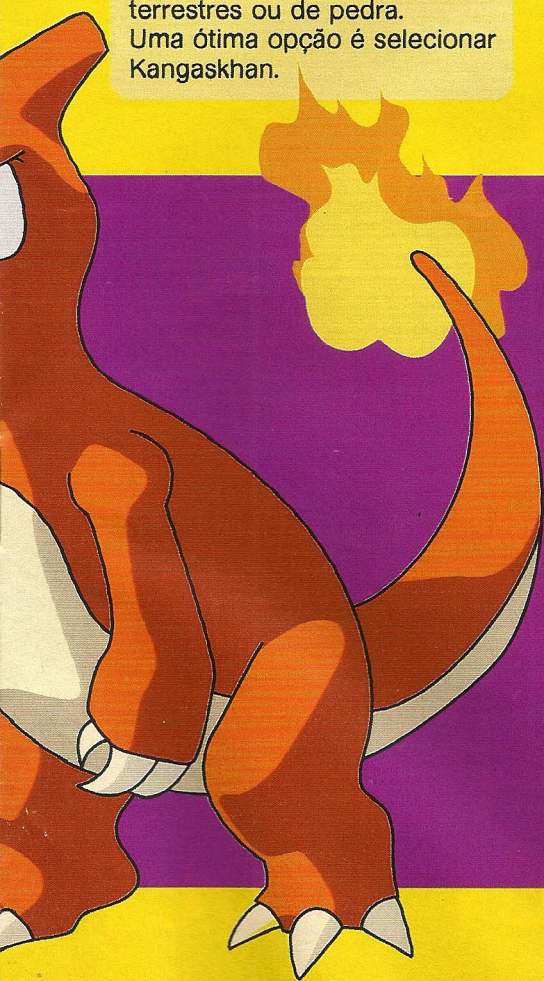
5

The Elit Four • No castelo da Elite há quatro adversários. Com as técnicas usadas contra os outros você sai vencedor.

3

Koga • Este mestre prefere os Pokémon venenosos. Use os aquáticos ou os de terra.
Sabrina • Ela usa os mais fortes monstros psíquicos. Atinja-os com ataques físicos e terremotos dos Pokémon terrestres ou de pedra. Uma ótima opção é selecionar Kangaskhan.

4

Blaine • Sua equipe é composta por monstrinhos de fogo. Para vencê-los, é claro, use os aquáticos.
Giovanni • É o chefão da Equipe Rocket. Para enfrentá-lo tenha os pokémon psíquicos e aquáticos, pois ele usa os do tipo terrestre e venenoso. Com Alakazam ou Blastoise, é fácil derrotá-lo.

6

Gary • Ele usa vários tipos de Pokémon. Entre com uma equipe balanceada para enfrentá-lo.

Pokémon do tipo planta jogam ervas daninhas no adversário para sugar sua energia.

Koffing e Snorlax têm poder de autodestruição, que tira muita energia do inimigo e toda a sua. Use-o quando já estiver com a energia baixa.

TROCANDO AS BOLAS

O jogo tem duas opções especiais que só podem ser acionadas pelo acessório Transfer Pak. Com ele você conecta o Nintendo 64 ao Game Boy para transferir Pokémon de um jogo para outro.

DE OLHO NO MUNDO. Uma coleção de livros coloridos, com capa dura, cheios de assuntos que você vai adorar saber. Começa com a Mata Atlântica e tudo sobre seu ecossistema: **plantas, macacos, pássaros e animais**. E continua com muito, muito mais!

Coleção DE OLHO NO MUNDO RECREIO

1

MATA ATLÂNTICA

A floresta corre perigo

GRÁTIS com a sua Recreio nº 2!

Quer saber?

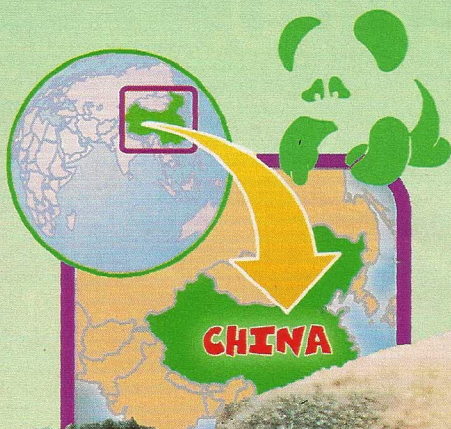
O urso panda corre perigo

O panda gigante é grandalhão, mas tem jeito de urso de pelúcia. Caçado por sua pele, esse simpático animal é um dos mais ameaçados do planeta. Os poucos que existem na natureza vivem nas montanhas da China.

GAMMA

A cara fofa do panda não impede que ele esteja entre os bichos que correm risco de extinção. Segundo o WWF, uma organização que luta para proteger animais em perigo, só restam 1.000 deles na natureza.

Até bem pouco tempo a espécie corria o risco de nem chegar ao ano 2000. Hoje, no entanto, acredita-se que ela vai sobreviver.

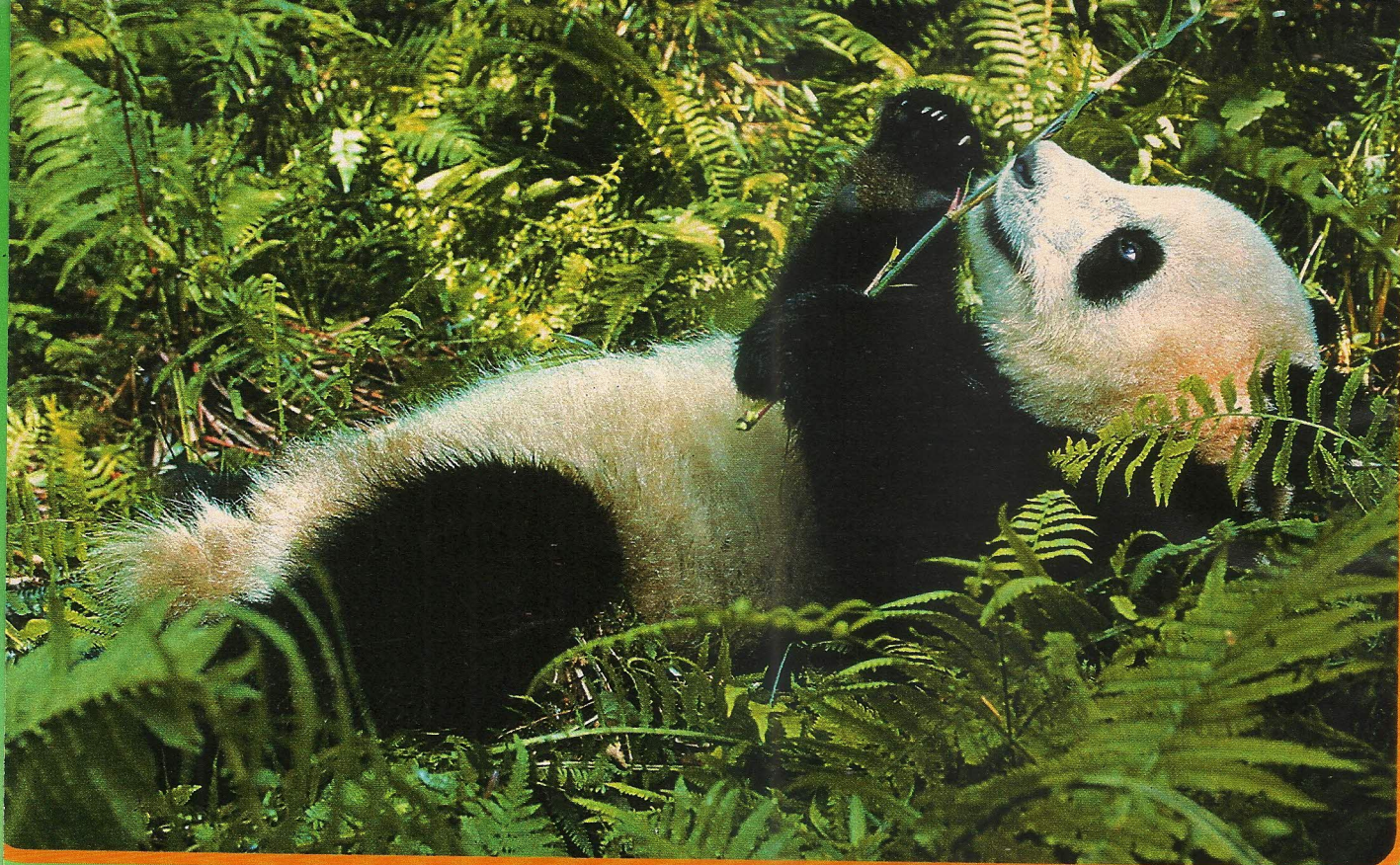
Para evitar que os pandas desapareçam, os cientistas trabalham para que tenham filhotes em cativeiro. Essa não é uma tarefa fácil, mas vários ursos já nasceram desse modo.

É PROIBIDO CAÇAR O PANDA

Na China, quem mata um panda pode ser condenado à morte. Mas os caçadores parecem não ter medo do castigo. Eles perseguem os animais por causa de sua pele, que é usada para fazer casacos e colchas. Uma lenda diz que uma colcha de panda espanta os fantasmas durante a noite e dá às pessoas o poder de prever o futuro. Mesmo quando não estão atrás dos ursos, os caçadores são uma ameaça, porque os pandas caem em armadilhas que são montadas para outros animais.

Quando nascem, os pandas são bichinhos indefesos. Eles vêm ao mundo pesando pouco mais do que um hamster. São tão pequenos que até já aconteceu de a mamãe panda sentar sem querer em cima do seu filhote.

Os bebês pandas não enxergam até a sexta ou sétima semana de vida, quando abrem os olhos pela primeira vez. Eles ficam com a mãe até completar 1 ano. A partir daí, deixam a família e vão viver sozinhos.

A FICHA DO BICHO

Peso: até 150 quilos
Tamanho: 1,5 metro
Quanto vive:
20 anos em liberdade,
30 anos em cativeiro
Tempo de gestação:
de 97 a 163 dias
Onde vive: montanhas da China

GETTY IMAGES DO BRASIL

DIETA REFORÇADA

Os pandas são uns verdadeiros comilões! Eles passam até 14 horas por dia devorando seu prato predileto, que é o bambu. Com dentes poderosos, esses animais trituram até 14 quilos de comida diariamente.

Antigamente, quando os bambus de uma região acabavam, os bichos simplesmente se mudavam para outra floresta. Hoje, no entanto, existem poucas florestas de bambu na China. O triste resultado é que muitos pandas não conseguem encontrar uma nova casa e acabam morrendo de fome.

GAMMA/XAVIER ROSSI

O panda gigante costuma ser um animal solitário e não gosta muito de outros ursos por perto. Para marcar seu território, usa o cheiro do próprio corpo, que espalha esfregando-se em árvores e pedras. Ele só deixa essa região no período de acasalamento, que acontece na primavera. Os machos e as fêmeas são atraídos pelo cheiro e pelo som um do outro.

mais pandas...

www.wwf.org.br/wwfffo5.htm
(em português)

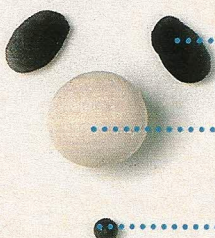
www.sandiegozoo.org/special/pandas/pandacam/
(em inglês)

Um panda só para você

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

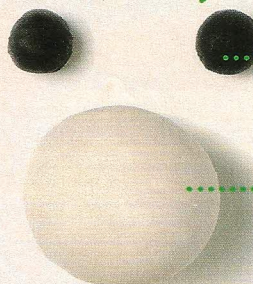
- massa de modelar **branca**
- massa de modelar **preta**
- 1 **pincel**
- 1 palito de dentes

Que tal fazer um panda de massinha? É só modelar as peças abaixo e seguir o passo-a-passo.

PARA O ROSTO

Modele as manchas dos olhos.

Para o focinho, faça uma bolinha branca.

Uma bolinha preta servirá de nariz.

PARA A CABEÇA

Duas bolinhas pretas serão as orelhas.

Faça uma bola branca para a cabeça.

PARA O CORPO

Dê forma aos braços com massa preta.

Molde o corpo em forma de pêra.

Modele as pernas.

PASSO-A-PASSO

1 Comece a montar o panda pela cabeça. Primeiro, fixe as manchas dos olhos na bola branca.

2 Em seguida, coloque o focinho e o nariz.

3 Ponha as orelhas e dê acabamento a elas fazendo um furinho em cada uma com a ponta do pincel.

4 Com o palito de dentes, faça dois furinhos que serão os olhos.

5 Una as pernas com o corpo. Depois, os braços e, por último, a cabeça.

DICAS

- Se a massa de modelar ficar dura, faça uma bolinha com ela e deslize entre a palma das mãos por alguns minutos.
- Na hora de guardar a massinha, enrole-a em um pedaço de plástico para que não resseque e nem endureça.

KINDER OVO DÁ VALE-BRINDE SURPRESA: ACHOU, GANHOU UM SUPER-RELÓGIO KINDER 2000.

McCANN

www.kinderovo.com.br

Nº de certificado: 01/673/99.

Chegou a nova promoção Kinder Ovo 2000. É tiro e queda. Você acha o vale-brinde dentro do Kinder Ovo e ganha um exclusivo relógio Kinder 2000. E, a cada mordida, você descobre e curte muitas surpresas para brincar com mil mundos imaginários.

+ LEITE
- CACAU

Kinder

Kinder Ovo. Sempre um momento de alegria.

Surpresa!

Você ganhou 1 exclusivo relógio Kinder 2000.

Foto meramente ilustrativa

O desejo de toda criança

PLUGAR OU NÃO PLUGAR?
Oh, não! Detesto essas máquinas modernas! O vendedor disse que seria fácil, mas as instruções não fazem sentido. "Entre com seu nome."
Hã? Imagina se eu ia dar o meu nome pra alguém que pisca pra mim!
WB1680

Acho que aquele rapaz não vai se importar em me ajudar! Afinal, foi ele quem me vendeu esse computador!

Volto num instante...
Minha nossa!

Pare já com isso, Frajola!
Quando eu voltar, quero encontrar meu computador do jeitinho que deixei... e o meu Piu-Piu a salvo em sua gaiola!
ZUM!

Ei! Volte pra sua gaiola! Você não ouviu a vovó?
Não lavei os ouvidos, hoje!
Uau! Olha só o que está escrito aqui!
Senha válida. Aguarde confirmação.

Você vai ouvir quando eu pegar você!
Devagar! Isso não foi pago ainda.
TUM!

Agora você dançou!
VAP!
BAM!
PLINC!
TLINC!
CLUNC!

Confirmado
É... acho que quem dançou aqui fui eu!
Coitadinho do gatinho... caiu... quebrou... machucou?
Nossa! Aconteceu alguma coisa na tela!

OCTÁGONO
SILÊNCIO, MUITO SILÊNCIO!
OPERAÇÃO SUPERSECRETA EM ANDAMENTO
O quê? Setor D23 sob ataque? Como é possível?
É o que diz a transmissão supercodificada! Estou aguardando a confirmação!

Lá, lá, lari! Dançar é bom...
Eh, eh, eh!
Confirmado

Se você não pode levar o pássaro até a gaiola...
leve a gaiola até ele!
Eu quero continuar brincando nestas teclinhas!
VAP
VAP
VAP

Droga! Para quieto um pouco!
Para dentro... Para fora... resolve logo!
Confirmado

O setor está sob ataque mesmo! A transmissão usava um código secreto!
Atenção! Força total em alerta!

É o que vou fazer! Aliás, já devia ter feito... Sopa de passarinho é uma delícia!
Me cozinhar? Não vale a pena!

PLAFT!
Esse gatinho não toma jeito!

Xiii... que bagunça! A vovó não pode deixar você sozinho!
Tô achando que ela não deve fazer isso nunca mais...

OCTÁGONO
SILÊNCIO, MUITO SILÊNCIO!
OPERAÇÃO SUPERSECRETA EM ANDAMENTO
Oh-oh! Perdemos a comunicação!
Era o que faltava! Sem as coordenadas, não podemos atacar!

Gostei da sua atenção, moço!
Vamos lá, dona.
O micro está bem aq...

Oh, não! Fiquei só vinte minutos fora e o Frajola destruiu minha sala!
E NEM OUSE PÔR A CULPA NO PIU-PIU, SEU... SEU...
Dona...

...nem o Bill Gates consegue operar um computador desligado!

Você me acha uma velha boba! Mas é impossível entender aquele manual! (chuif!)
Tenho medo de fazer algo errado e ir pro espaço!
Calma... Vou mostrar tudinho pra senhora!
Aperte aqui...
Este?
Confirmado
CLIC!
BUM!
BRUUM!
BAM!
E que nome você dá pra isso?
Bem... o SISTEMA CAIU!
Fim

Kero-Shake
bebida para quem gosta de agito
Tá afim de um shake? Kero-Shake está na mão, prontinho pra tomar. Maneiro pra matar a sede, na medida certa pra levar no lanche. Aquele pique, a qualquer hora do dia!
Cremoso, feito de puro leite de coco, direto da polpa da fruta. Você só escolhe o sabor: coco, chocolate ou morango.
Kero-Shake
Agite e beba.
Beba e agite!
www.kerococo.com.br
Serviço de Atendimento ao Consumidor
0800 55 7020
Kero-Shake
coco Natural
+coco Chocolate
+coco Morango
AGITE ANTES DE BEBER.
180ml
AZUL P&P

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mariana Scalzo
Repórteres: Cristiane Yamazato, Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi e Ricardo Wandscheer

Colaboraram Nesta Edição: Cristiane de Oliveira Pereira, Humberto Martinez, Mônica Pina, Paulo Roberto Pompêo

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaum, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretora de Publicidade: Mariane Ortiz
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Suzana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lídia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Paulo Roberto Simões

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Quem é o tio da construção?
É o *tiojolo*.

E o que o tijolo disse para a tijola?
Há um *ciumento* entre a gente!

O que uma parede disse para a outra?
Te encontro ali no canto.

Quando a lua perde a paciência?
Quando fica cheia.

Qual é a dança do boi?
O *boilero*.

Qual é o fim da picada?
Quando o mosquito vai embora.

Por que o elefante não pega fogo?
Porque é cinza.

O louco estava no hospício escrevendo uma carta. O médico chegou, viu e pensou: "Puxa, ele já deve estar bom. Está até escrevendo carta!". Aí, ele perguntou para o louco:
- Para quem é essa carta?
- É para mim mesmo, doutor, eu nunca recebo cartas de ninguém.
- E o que está escrito nela?
- Como eu vou saber!! Ainda não recebi.

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor:
Tel.: (0XX11) 3037-4447
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail:
recreio@abril.com.br
Para anunciar:
(0XX11) 3037-4074
www.publiabril.com.br

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500, Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 164, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8119, fax: (021) 546-8123
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFORMÁTICA EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO
BOA FORMA • ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA

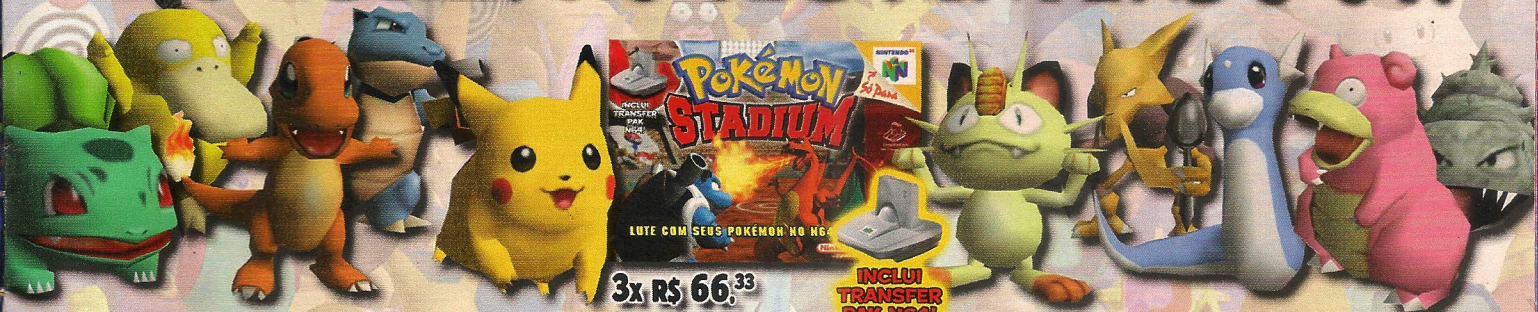
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
ARTE & DECORAÇÃO

Entretenimento
CONTIGO • SHOW BIZZ

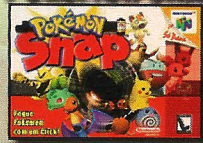
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

POKÉMON STADIUM: AGORA ELES VÃO LUTAR NO SEU NINTENDO 64!

3x R$ 66,33

INCLUI TRANSFER PAK N64!

THE LEGEND OF ZELDA

3x R$ 46,33

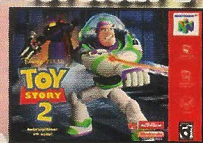
POKÉMON SNAP

3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64

3x R$ 73,00

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

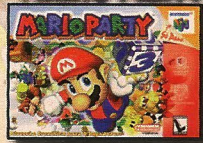
TOY STORY 2

3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS

3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98

3x R$ 43,00

RAYMAN 2

3x R$ 56,33

SUPER MARIO 64

3x R$ 33,00

SHADOW MAN

3x R$ 49,67

NINTENDO 64

POR + R$ 40 LEVE WIPEOUT 64 OU TUROK 2, OU MISCHIEF MAKERS

COM 2 CONTROLLERS 3x R$ 153,00

COM STAR WARS: RACER

3x R$ 166,33

2 OPÇÕES PARA VOCÊ ESCOLHER!

CARTUCHO DE EXPANSÃO 3x R$: 26,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

RUMBLE PAK 3x R$: 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA 3x R$: 16,33

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

Nintendo by gradiente

TRANSPARENTE

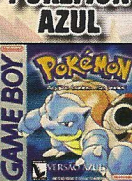
GAME BOY COLOR 3x R$ 99,67

KIWI

TEAL

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

POKÉMON AZUL

3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL

3x R$ 36,33

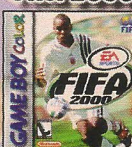
INCLUI FUNÇÃO RUMBLE

FIFA 2000

3x R$ 33,00

TARZAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR

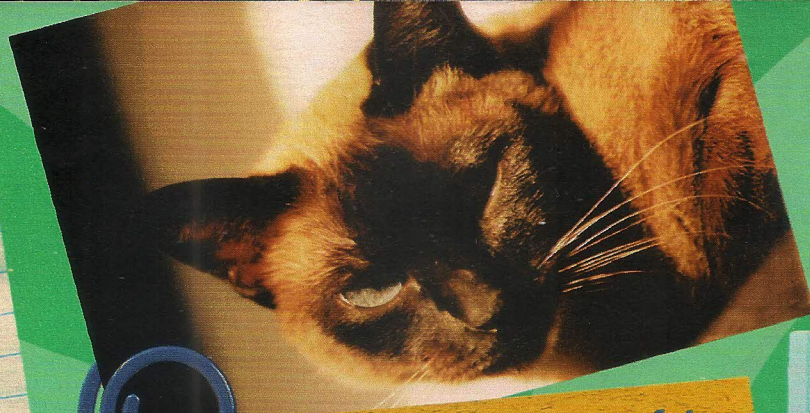
3x R$ 33,00

Preços válidos até 30/04/2000 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NR04A

Este espaço é seu.
Veja só quantas coisas legais você pode colocar aqui:

Mande uma foto. Pode ser do seu bicho, dos seus amigos, da escola, de uma viagem legal...

O SEU E-MAIL TAMBÉM TEM UM LUGAR RESERVADO NESTA PÁGINA.

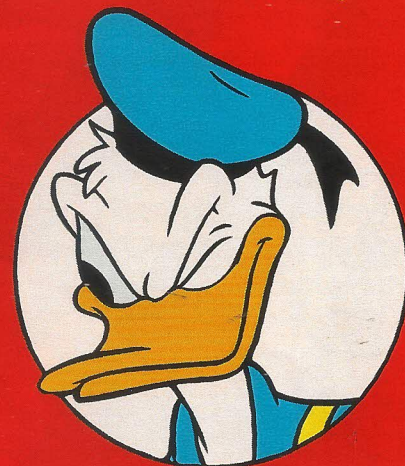
Solte sua criatividade e envie seus desenhos, HQs, colagens... Vale tudo!

Escreva suas dúvidas, sugestões, poemas, contos, recados e o que mais você quiser.

O NOSSO ENDEREÇO:

Redação Recreio
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - Capital
CEP 05425-902

E-mail para:
recreio@abril.com.br

DESAFIO

Adivinhe quem é?

Você sabe que bicho é esse que parece estar sempre de pijama?

LUCIANE GARBIN

Resposta: zebra.

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 4

1) O príncipe saindo do quadro.
2) O sol e as estrelas no céu ao mesmo tempo.
3) O zepelim com remos.
4) O peixe na gaiola.
5) O cacto no aquário.
6) O frango assando na TV.
7) A menina e o menino com as sombras invertidas.
8) O garoto jogando damas com uma raquete de tênis.
9) O cachorro com rabo de leão.
10) O gato com bico de papagaio.

Páginas 16 e 17

ENERGIA QUE DA GOSTO